

**GAMIFICAÇÃO NO ENSINO: PERSPECTIVAS, ESTRATÉGIAS E
IMPACTOS NA QUALIDADE DA APRENDIZAGEM**

Autor: Érica Patrícia de Araújo Barbosa

RESUMO

Este artigo tem como objetivo aprofundar a análise dos fundamentos teóricos da gamificação, discutir estratégias aplicadas ao ensino e examinar seus impactos na motivação e nos resultados dos estudantes. Além disso, serão abordados os desafios inerentes à implementação dessa abordagem, bem como um estudo de caso da plataforma Beat the GMAT (BTG), ilustrando sua eficácia na aprendizagem. Fundamentado em referências teóricas de autores renomados, como Alves (2015, 2019), Dickmann (2021) e Gabriel (2023), este estudo reforça a importância da gamificação como ferramenta pedagógica, evidenciando sua capacidade de promover um ensino mais interativo e significativo. Os resultados evidenciam que a gamificação aumenta o engajamento, a participação e a retenção de conteúdos no ensino. O estudo de caso da plataforma Beat the GMAT (BTG) mostrou um crescimento de 370% no tempo de permanência dos usuários e um aumento de 195% no número de visitas, comprovando sua eficácia na aprendizagem. Conclui-se que, apesar dos desafios na implementação, como a capacitação docente e a adaptação curricular, a gamificação é uma estratégia inovadora e promissora, tornando o ensino mais dinâmico, interativo e motivador.

Palavras-chave: Gamificação, ensino, aprendizagem, motivação, tecnologia, inovação pedagógica.

1. INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais e a crescente necessidade de adaptação dos processos educativos às demandas contemporâneas impulsionaram transformações significativas no ensino-aprendizagem. Dentre estas transformações, a gamificação surge como uma estratégia metodológica inovadora, cuja aplicação vem se expandindo

progressivamente no meio acadêmico e educacional. Fundamentada na utilização de dinâmicas de jogos para engajar e motivar os estudantes, a gamificação se destaca pela capacidade de tornar o aprendizado mais envolvente e participativo (Alves, 2015).

Este artigo busca aprofundar a discussão sobre os fundamentos da gamificação, explorando sua aplicabilidade e os impactos gerados no desempenho acadêmico dos alunos. Além disso, apresenta um estudo de caso sobre a Beat the GMAT (BTG), uma plataforma educacional que utiliza elementos gamificados na preparação para exames, demonstrando como essa abordagem influencia na motivação e na retenção do conhecimento.

A pesquisa, de caráter teórico e exploratório, analisa como a gamificação pode ser integrada ao ambiente educacional e quais desafios precisam ser superados para sua implementação eficiente. Argumenta-se que, quando aplicada de maneira estruturada, essa abordagem pode otimizar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, interativo e eficaz.

Tem-se enquanto objetivo geral aprofundar a análise dos fundamentos teóricos da gamificação, discutir as estratégias aplicadas ao ensino e examinar seus impactos na motivação e nos resultados dos estudantes. Por sua vez, de modo específico busca-se: investigar as principais teorias e conceitos que fundamentam a gamificação no contexto educacional e analisar a eficácia das estratégias gamificadas na motivação, engajamento e desempenho dos estudantes, por meio de estudos de caso e evidências empíricas.

2. FUNDAMENTOS DA GAMIFICAÇÃO

A gamificação, conceituada como a incorporação de elementos típicos de jogos em contextos não lúdicos, busca promover o engajamento e a motivação por meio de desafios, recompensas e feedbacks contínuos (Dickmann, 2021). No ambiente educacional, essa metodologia tem sido amplamente explorada devido ao seu potencial de aprimorar o envolvimento dos estudantes e estimular a participação ativa no processo de aprendizagem (Gabriel, 2023).

Entre os principais elementos que compõem a gamificação, destacam-se as regras e desafios estruturados, que estabelecem objetivos claros e estimulam a resolução de problemas complexos; os sistemas de recompensas e feedback imediato, que incentivam o progresso contínuo e promovem reforço positivo; a competitividade e a colaboração, que favorecem tanto a interação social quanto a cooperação entre os estudantes; e a autonomia

e personalização da aprendizagem, permitindo que os alunos tenham maior controle sobre seu percurso formativo. A incorporação desses componentes no ambiente educacional contribui para a criação de uma experiência de aprendizagem mais imersiva, potencializando a retenção do conhecimento e estimulando o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.

Conforme Hein (2013), “o conceito básico por trás da gamificação é a oferta de recompensas em troca de ações. As estratégias usadas nos jogos podem motivar pessoas e até influenciá-las psicologicamente”. Nessa perspectiva, Smith-Robbins (2011) explica que os jogos são estruturados em objetivos e metas, exigindo que os jogadores superem obstáculos para alcançar a vitória. Essa dinâmica permite estabelecer um paralelo com o processo educacional, no qual o aluno também enfrenta desafios e problematizações para atingir suas metas acadêmicas. Assim, a gamificação pode contribuir para o aumento da participação dos estudantes, ao adaptar elementos lúdicos e envolventes dos jogos ao contexto educacional.

No entanto, Kapp (2012) adverte que a simples atribuição de pontos por tarefas ou atividades não configura, por si só, uma estratégia gamificada. Para o autor, é essencial que as mecânicas dos jogos sejam aplicadas de maneira apropriada, de modo a estimular uma participação mais ativa dos alunos. Nesse sentido, Klock et al. (2014) destacam que diversas pesquisas e iniciativas vêm sendo desenvolvidas para aprimorar a motivação e o engajamento dos estudantes em ambientes virtuais, sendo a gamificação uma dessas estratégias. Os autores ressaltam, ainda, que os elementos dos jogos estão intrinsicamente ligados a necessidades e desejos humanos, como recompensas, status e desafios. Dessa forma, a gamificação, quando bem implementada no contexto educacional, pode fortalecer a motivação dos alunos, incentivando sua participação ativa e promovendo uma interação mais efetiva entre os pares.

3. IMPACTOS NA APRENDIZAGEM

A literatura acadêmica tem demonstrado que a gamificação impacta positivamente o engajamento dos alunos, a motivação intrínseca e a capacidade de retenção do conhecimento. Estudos indicam que a interatividade promovida por essa abordagem favorece o desenvolvimento do pensamento crítico, da autonomia e da habilidade de resolver problemas de maneira estratégica (Alves, 2019). Segundo Padula (2018), a

inclusão de elementos gamificados no ensino contribui para um aprendizado mais significativo, pois aproxima o conteúdo didático das experiências cotidianas dos alunos.

Além disso, sistemas de pontuação, rankings e recompensas promovem um senso de conquista e progresso, gerando impacto positivo na autoconfiança e na persistência dos estudantes. Dessa forma, a gamificação não apenas torna as atividades mais dinâmicas e envolventes, mas também fomenta habilidades essenciais para a formação acadêmica e profissional.

Alves (2019) ressalta que a gamificação, quando incorporada a projetos interdisciplinares, tem o potencial de tornar o ambiente educacional mais dinâmico, preparando os estudantes para desafios que demandam uma visão ampla e pensamento estratégico. Essa abordagem, quando bem aplicada, contribui para uma experiência de aprendizagem ativa e significativa, favorecendo a construção de conhecimentos mais duradouros e relevantes para a vida.

4. DESAFIOS E LIMITAÇÕES

Apesar de suas vantagens, a gamificação ainda enfrenta desafios que podem comprometer sua aplicação efetiva no ensino. A infraestrutura tecnológica insuficiente, caracterizada pela carência de recursos digitais, pode limitar o acesso e a implementação dessa abordagem (Schulzünzen Junior et al., 2023). Além disso, a capacitação docente limitada representa um obstáculo significativo, uma vez que muitos professores não possuem formação específica para utilizar ferramentas gamificadas de maneira eficaz (Gabriel, 2023). Outro desafio relevante é o desenvolvimento desigual do engajamento, pois enquanto alguns alunos se envolvem ativamente nas dinâmicas propostas, outros podem não responder positivamente, exigindo estratégias diversificadas para garantir a inclusão e a participação de todos.

Além disso, a falta de planejamento adequado pode resultar em uma implementação ineficaz, levando à perda do interesse dos alunos ao longo do tempo. Kleina (2012) destaca que a implementação da gamificação no ensino enfrenta desafios como a resistência de alguns educadores e a necessidade de adaptação da infraestrutura tecnológica das instituições. Além disso, muitos docentes ainda não possuem formação específica para utilizar ferramentas gamificadas de maneira eficaz, o que pode limitar o aproveitamento pleno de seus benefícios.

Para mitigar esses problemas, recomenda-se o investimento na formação docente, o aprimoramento da infraestrutura tecnológica e a adaptação das estratégias gamificadas às necessidades individuais dos estudantes.

Tolomei (2017) destaca que, embora a gamificação ainda esteja em fase inicial no campo da Educação e demande mais pesquisas, ela se apresenta como uma ferramenta promissora para impulsionar o engajamento e a motivação de alunos em cursos online e presenciais. Sua proposta inovadora reside na adaptação de elementos dos jogos para fomentar o comprometimento dos participantes e tornar as atividades mais atrativas e envolventes. Nesse contexto, pontos correspondem às tarefas realizadas pelos alunos, níveis representam o progresso no aprendizado, feedbacks são elementos essenciais para a dinâmica do processo, e erros são vistos como oportunidades para reformular estratégias e encontrar novas soluções para um mesmo problema.

Por meio das interações sociais e do uso do design de jogos, a gamificação possibilita a aplicação de soluções para desafios do mundo real, gerando novas potencialidades e promovendo uma aprendizagem mais significativa. Ao assumir um papel ativo no próprio processo educativo, o aluno se torna protagonista de sua construção do conhecimento, enquanto a colaboração entre os pares é fortalecida. Entretanto, os currículos de cursos presenciais e os ambientes de ensino online no Brasil ainda não estão plenamente adaptados às demandas do novo perfil de estudante—uma geração que cresceu imersa em tecnologia e jogos digitais. Considerando os casos analisados, percebe-se que um ambiente educacional mais dinâmico e estratégico, fundamentado em elementos de gamificação, favorece o engajamento e a participação dos alunos, incentivando a construção do conhecimento de maneira mais eficiente e motivadora.

Gamificar um curso não é um processo simples e exige múltiplos esforços. No entanto, trata-se de uma abordagem instigante e altamente colaborativa para a aprendizagem. A mecânica dos jogos potencializa a motivação e o engajamento dos indivíduos, ao passo que as recompensas e os desafios atendem tanto a motivações intrínsecas quanto extrínsecas. McGonigal (2012) argumenta que as sensações de satisfação buscadas na vida real podem ser amplificadas por meio da gamificação, da mesma forma que são facilmente encontradas no universo dos games.

5. ESTUDO DE CASO: BEAT THE GMAT (BTG)

A plataforma Beat the GMAT (BTG) exemplifica a aplicação bem-sucedida da gamificação no ensino. Voltada para a preparação de exames como o GMAT, a BTG utiliza rankings, desafios, feedback imediato e sistemas de recompensas para incentivar o aprendizado (Dlickmann, 2021).

Tolomei (2017) destaca que a Beat the GMAT (BTG) é a maior rede social global voltada para candidatos a programas de MBA, alcançando anualmente mais de 2 milhões de usuários. A plataforma permite que os candidatos aprendam, compartilhem conhecimento, ensinem e se apoiem mutuamente durante o processo de admissão em universidades renomadas. Para ampliar o engajamento e a retenção de seus usuários, a BTG implementou estratégias de gamificação, utilizando uma mecânica de jogo estratégica para incentivar a interação e a troca de informações sobre desafios específicos dos programas de MBA.

Tolomei (2017) destaca que o sistema recompensa os usuários com distintivos e conquistas exibidas em seus perfis com base em determinados comportamentos, incentivando outros participantes a adotar ações semelhantes. Exemplos dessas recompensas incluem a medalha “Campeão da Gramática”, concedida a quem escreve 100 postagens no fórum de correção gramatical; “Liderança de Pensamento”, atribuída a usuários que conquistam 250 seguidores; e “Solucionador de Problemas”, para aqueles que publicam 30 contribuições na seção de resolução de questões. Com essas dinâmicas gamificadas, a BTG aumentou em 370% o tempo médio de permanência dos usuários na plataforma e na comunidade, promovendo um envolvimento mais significativo. Além disso, a abordagem resultou em um crescimento de 195% no tráfego de páginas, ampliando as oportunidades de conversão de novos usuários.

Pesquisas indicam que alunos que utilizam a BTG regularmente apresentam maior comprometimento e desempenho acadêmico superior. Segundo Gabriel (2023), a gamificação aplicada na BTG não apenas melhora a retenção do conhecimento, mas também contribui para a redução do estresse e o aumento da autoconfiança dos estudantes.

A experiência da BTG demonstra como a gamificação pode transformar a aprendizagem em um processo mais dinâmico, tornando o ensino mais acessível e estimulante.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação no ensino se revela como uma estratégia inovadora capaz de aprimorar a qualidade da aprendizagem, promovendo maior motivação e engajamento dos estudantes. Apesar dos desafios enfrentados, como limitações tecnológicas e resistência docente, as soluções apontadas – incluindo capacitação profissional e investimentos em infraestrutura – podem viabilizar a expansão dessa abordagem no contexto educacional.

O estudo de caso da BTG reforça os benefícios da gamificação, evidenciando seu impacto positivo na aprendizagem. Dessa forma, conclui-se que a adoção estruturada da gamificação pode transformar significativamente a dinâmica educacional, tornando o aprendizado mais atrativo, interativo e eficiente.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática.** 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.

ALVES, Lynn Rosalina et al. **Gamificação: diálogos com a educação.** In Luciane Maria Fadel et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book]

ALVES, L. M. **Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional.** [S. l.]: Clube de Autores, 2019.

DICKMANN, I. **Gamificação e jogo educativo: 76 ideias para dinamizar suas aulas.** São Paulo: Livrologia, 2021. GABRIEL, M. Educação na era digital: conceitos, estratégias e habilidades. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2023.

GABRIEL, M. **Educação na era digital: conceitos, estratégias e habilidades.** 2. ed. São Paulo: Atlas, 2023.

KLEINA, C. **Tecnologia assistiva em educação especial e educação inclusiva.** Curitiba: Editora Intersaberes, 2012.

McGONICAL, Jane. **A realidade em jogo - por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo.** Trad. Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012

PADULA, M. **Interatividade e-learning na educação: o papel facilitador da comunicação e do planejamento para o ensino aprendizagem a distância.** Joinville: Clube dos Autores, 2018.

SCHULZÜNZEN JUNIOR, K.; HUMMEL, E. I.; MALHEIRO, C. A. L.; VANAZE, L. K. H. **Inovação tecnológica e tecnologia assistiva: contribuições das pesquisas em educação inclusiva no contexto do Profei.** São Paulo: Autografia, 2023

HEIN, Rico. **Como usar a gamificação para envolver os funcionários.** Cio. 10 de junho. 2013. Disponível em <http://cio.com.br/gestao/2013/06/10/como-usar-a-gamificacao-para-envolver-os-funcionarios/>. Acesso em 21 abr. 2015.

KAPP, Karl. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.** Pfeiffer, 2012.

KLOCK, Ana Carolina Tomé et al. **Análise das técnicas de gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem.** Cinted, v. 12, nº 2, dez. 2014.

SMITH-ROBBINS, S. **This game sucks: how to improve the gamification of education.** Educause Review Online, 2011. Disponível em <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM1117.pdf>. Acesso em 23 abr. 2015.

TOLOMEI, Bianca Vargas. **A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação.** Revista [Nome da Revista, se disponível], ISSN 2177-8310, DOI: 10.18264, Niterói: PIGEAD, UFF, 30 abr. 2017. Recebido em: 30 maio 2016. Aceito em: 10 fev. 2017.